

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Video sebagai media pembelajaran sudah cukup marak digunakan dalam pembelajaran. Media Video Pembelajaran dapat digolongkan kedalam jenis media *Audio Visual Aids* (AVA) atau media yang dapat dilihat atau didengar. Media *audio motion visual* (media audio visual gerak) yakni media yang mempunyai suara, ada gerakan dan bentuk obyeknya dapat dilihat, media ini paling lengkap. Informasi yang disajikan melalui media ini berbentuk dokumen yang hidup, dapat dilihat dilayar monitor atau ketika diproyeksikan ke layar lebar melalui projector dapat didengar suaranya dan dapat dilihat gerakannya (video atau animasi). Menurut Cheppy Riyana (2007) dalam Anissatul (2009) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Mayer (2012:87) menjelaskan pula bahwa media pembelajaran berbasis gambar bergerak (animasi/video) dapat mendorong pemahaman peserta didik bila digunakan dengan cara yang konsisten dengan teori pembelajaran multimedia.

Humans are a visual species. We assimilate information rapidly through visual media. Images in music videos flash before us as quickly as a quarter of a second, yet we readily absorb and understand them. In as quickly as 15 seconds, advertisers use visual media to influence behavior and purchasing decisions. Images on news broadcasts, documentaries and films can influence our opinions and convey ideas.(Ouimet, 2014 : 36).

Pernyataan diatas menjelaskan bahwa manusia adalah spesies visual, manusia lebih mudah mencerna informasi yang berbasis gambar. Penggunaan media pembelajara elektronik dalam dunia pendidikan merupakan langkah inovatif yang signifikan dalam dunia pendidikan (Manoj Roy, 2013 : 211).

Video pembelajaran bertujuan agar membantu mengkomunikasikan pesan-pesan yang disampaikan dapat lebih memberikan pemahaman kepada penerima pesan. *Video today is often used for demonstration and evaluation, but we believe that a more productive approach is to use video to support teachers' ability to notice and interpret classroom interactions* (Sherin, 2017: 50). Teori diatas menjelaskan bahwa video pembelajaran juga digunakan untuk membantu guru untuk berinteraksi didalam kelas.

Namun walaupun video merupakan gambar bergerak yang dapat menampilkan situasi, keadaan ataupun bentuk sebenarnya, video hanya dapat menampilkan gambar secara 2 dimensi saja. Pengguna tidak dapat merasakan kondisi yang sebenarnya. Hal ini menjadi titik lemah dari sebuah video pembelajaran, sehingga video pembelajaran masih belum dapat menyampaikan pesan atau materi secara maksimal.

Virtual reality atau biasa disebut VR adalah sebuah teknologi video yang membuat pengguna atau user dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut. Di dalam bahasa Indonesia virtual reality dikenal dengan istilah realitas maya. Menurut Hamalik (2003:54) pembelajaran sendiri adalah: Suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-

unsur manusiawi, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Kelebihan utama dari *virtual reality* adalah pengalaman yang membuat pengguna merasakan sensasi dunia nyata dalam dunia maya. Bahkan perkembangan teknologi *virtual reality* saat ini memungkinkan tidak hanya indra penglihatan dan pendengaran saja yang bisa merasakan sensasi nyata dari dunia maya dari *virtual reality*, namun juga indra yang lainnya.

Dari kegunaan-kegunaan diatas kita dapat mengembangkan VR dan video pembelajaran lebih lanjut kearah pendidikan. Video pembelajaran yang selama ini hanya gambar dua dimensi (2D) bergerak diubah menjadi Tiga Dimensi (3D) bergerak. Video pembelajaran berbasis VR diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih mengesankan, sehingga dapat memberikan pemahaman-pemahaman yang lebih mengena. Pemahaman yang lebih mengena ini terjadi karena VR memberikan pengalaman kepada pengguna sebagai *First Person* atau keadaan dimana pengguna seolah-olah berada pada lingkungan aslinya, sehingga menghadirkan persepsi orang pertama. Kondisi inilah yang menjadi kekuatan VR sebagai media pembelajaran, karena pengguna akan memiliki pengalaman yang lengkap.

The 3-D experiences are designed to supplement a teacher's traditional lesson plan by, for example, allowing students to see objects situated in their home location by mimicking Google Street View. The platform is the first publicly and widely available virtual-reality tool for schools. (Horn, 2017 : 2)

Dari paparan diatas yang dikemukakan oleh Michel B. Horn, bahwa pengalaman 3D sebagai suplemen dalam kegiatan pembelajaran, seperti

melihat situasi sekitar rumah siswa yang sebenarnya dengan menggunakan fasilitas google street. Sehingga dari pendapat tersebut dapat dilihat bahwa peran guru masih tetaplah ada, karena guru masih sebagai sumber ilmu yang utama dan guru juga sebagai fasilitator.

B. Identifikasi Masalah

Hasil yang belum maksimal pada penggunaan media pembelajaran berbasis video. Informasi yang ada dalam konten dari video pembelajaran belum tersampaikan secara maksimal, sehingga membuat pengguna memiliki pemahaman yang rendah terhadap informasi yang disampaikan. Hal ini menunjukkan perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian pengembangan ini terbagi menjadi empat segmen. Yaitu, kondisi dilapangan tentang penggunaan video pembelajaran konvensional, penerapan konsep pengembangan video pembelajaran berbasis Virtual Reality, hasil dari pengembangan video pembelajaran tersebut dan yang terakhir adalah efektivitas dari hasil pengembangan video pembelajaran berbasis *Virtual Reality* terhadap pemahaman pengguna pada informasi yang diberikan.

D. Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini rumusan masalah terbagi menjadi empat bagian, yaitu:

1. Bagaimanakah model video pembelajaran faktual menyampaikan informasi yang ada dalam konten video pembelajaran tersebut yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagaimanakah model hipotetik pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan model *Virtual Reality*.
3. Bagaimanakah hasil model pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan model *Virtual Reality*.
4. Bagaimanakah efektifitas model Video Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality*.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pada pengembangan media pembelajaran berbasis video menjadi berbasis Video Virtual Reality adalah untuk mendeskripsikan.

1. Video pembelajaran faktual terhadap penyampaian informasi yang ada dalam konten video pembelajaran tersebut.
2. Model media pembelajaran berbasis video menggunakan model *Virtual Reality*.
3. Hasil pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan model *Virtual Reality*.
4. Efektifitas penggunaan Video Pembelajaran Berbasis *Virtual Reality*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa atau pengguna, siswa atau pengguna dapat merasakan sensasi berbeda dan lengkap dalam proses penerimaan informasi melalui Video Pembelajaran Berbasis Virtual Reality sehingga dapat meningkatkan pemahaman pengguna.
2. Bagi Guru ataupun Penyelenggara, dapat lebih mudah menjelaskan informasi kepada siswa atau pengguna karena Video Pembelajaran Berbasis Virtual Reality memberikan stimulus lebih beragam.